



# LABORATORIO PER L'IMPRENDITORIALITÀ

GLI IMPRENDITORI DEL FUTURO PASSANO DA QUI

**rete**  
Crescere. Competere. Lavorare.



Ministero per lo Sport e i Giovani

INVITALIA



AIDEA

# LABORATORIO PER L'IMPRENDITORIALITÀ

Il **Laboratorio per l'Imprenditorialità** è una sfida rivolta a tutti gli studenti e le studentesse delle università italiane, di qualsiasi facoltà, che ha l'obiettivo di far emergere le migliori idee d'impresa.

Il Laboratorio è realizzato da Invitalia, in collaborazione con AIDEA, nell'ambito del progetto Rete, promosso dal Ministro per lo Sport e i Giovani attraverso il Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale.



# CHI E' INVITALIA

**INVITALIA** è l'**Agenzia nazionale per lo sviluppo**, di proprietà del Ministero dell'Economia.

Dà impulso alla **crescita economica** del Paese, punta sui settori strategici per lo sviluppo e l'occupazione, è impegnata nel rilancio delle aree di crisi e opera soprattutto nel Mezzogiorno.

Offre servizi alla Pubblica Amministrazione per accelerare la spesa dei **fondi comunitari e nazionali** e per la **valorizzazione dei beni culturali**.

Gestisce un'articolata offerta di **incentivi** per:

- **creare** nuove imprese
- **rafforzare** la competitività delle imprese
- **sostenere** grandi investimenti

INVITALIA



# INVITALIA: GLI INCENTIVI ALLE IMPRESE

## CREIAMO NUOVE IMPRESE

Resto al Sud  
Cultura Crea 2.0  
Smart Start Italia  
Smart Money  
ON - Oltre Nuove Imprese a Tasso Zero  
Nuovo Selfiemployment



## FACCIAMO CRESCERE IMPRESE

Cresci al Sud  
Fondo Patrimonio PMI  
Legge 181/89  
Economia Circolare  
Digital Trasformation  
Brevetti +  
Voucher 3i  
Investimenti Innovativi  
Italia Economia Sociale



## SOSTENIAMO GRANDI INVESTIMENTI

Contratto di Sviluppo



# IL PROGETTO RETE

Il Laboratorio per l'Imprenditorialità contribuisce al raggiungimento dell'obiettivo del progetto Rete di **sviluppare la vocazione imprenditoriale dei giovani**, anche accompagnando e sostenendo la loro progettualità d'impresa.

Rete è un progetto promosso dal **Ministro per lo Sport e i Giovani**, attraverso il **Dipartimento per le Politiche Giovanili e il Servizio Civile Universale della Presidenza del Consiglio dei Ministri**, in collaborazione con **Invitalia**.

Il progetto prevede la realizzazione di **12 hub territoriali pilota**, gestiti da Invitalia, volti a favorire la transizione dei giovani fra scuola, formazione e impresa. I primi hub attivi sono a Nuoro e Verona, e presto saranno avviati anche a Novara, Brindisi, Salerno, L'Aquila e Palermo e in altre cinque città italiane.

Gli hub si rivolgono a giovani e disoccupati nella fascia di età compresa tra i 16 e i 35 anni, e offrono servizi di **orientamento, formazione e animazione territoriale**, anche in collaborazione con partner e istituzioni locali. Luogo fisico e virtuale di aggregazione giovanile, operano come cerniera e raccordo con le esigenze di sviluppo espresse dal territorio e dalle imprese e da ponte di collegamento con le istituzioni scolastiche e le università.



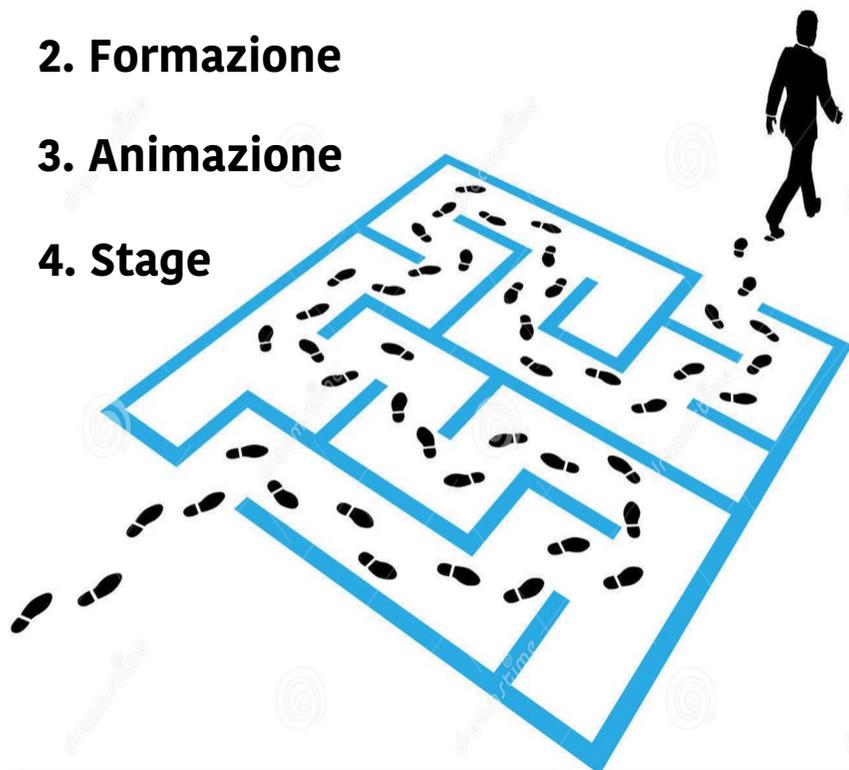
# IL PROGETTO RETE – L’OFFERTA

## 1. Orientamento

## 2. Formazione

## 3. Animazione

## 4. Stage



- Percorsi e iniziative gestiti all'interno **dell'Hub**
- Percorsi realizzati presso **scuole, università, centri di ricerca, ITS**
- Networking con Amministrazioni locali, Regioni, organizzazioni del Terzo Settore
- Collaborazioni con **imprese locali e associazioni di categoria**
- Collaborazioni con **incubatori**, acceleratori di sviluppo, **scuole e università**



# IL PROGETTO RETE – 1. ORIENTAMENTO



**Bilancio di competenze**  
(*assessment* e analisi del profilo)



**Piano di azione per l'occupabilità**  
(consulenza individuale per indirizzare il percorso professionale)



**Accompagnamento agli incentivi**  
(tutoraggio e sportello Invitalia)



**Sviluppo del progetto professionale**  
(piano di sviluppo professionale)

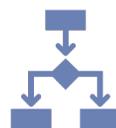


# IL PROGETTO RETE – 2. FORMAZIONE



## **Competenze imprenditoriali**

(temi economico-finanziari, creazione e sviluppo di impresa, etc.)



## **Competenze verticali e specialistiche**

(temi *digital* e *green economy*, undertourism, innovation management, vocazioni territoriali, etc.)



## **Competenze per l'occupabilità**

(CV, ricerca del lavoro, personal branding, etc.)



## **Competenze trasversali (personali e manageriali)**

(autoefficacia, propensione all'apprendimento, *problem solving*, *project management*, comunicazione, etc.)



# IL PROGETTO RETE – 3. ANIMAZIONE



## Incontri in scuole, ITS e Università

(testimonianze aziendali e incontri di sensibilizzazione e orientamento, etc.)



## Sfide, giochi, simulazioni e premi

(*challenge* su creazione di impresa, gamification e *hackathon*, etc.)



## Iniziative aperte

(*meeting* con startup e tavole rotonde presso l'hub, etc.)



## Networking e partecipazione a iniziative del territorio

(fiere, *career day* e tavoli con le imprese e le istituzioni, etc.)



**Accompagnamento** allo start up d'impresa e alla fruizione delle agevolazioni pubbliche a sostegno dell'autoimprenditorialità;



# IL PROGETTO RETE – 4. STAGE

La riduzione del mismatch tra scuola e lavoro sarà favorita anche dalla progettazione e realizzazione di un programma di stage retribuiti in Italia e all'estero (in numero pari a 1.000, attraverso l'assegnazione di voucher per un importo unitario di 10.000 euro), rivolti a diplomati, laureati e laureandi under 30 anni.

**L'obiettivo è consentire ai giovani di realizzare un'esperienza lavorativa altamente formativa, che sia poi spendibile sul mercato, e di facilitare il loro inserimento nel mondo del lavoro.**

- Manifestazione di interesse rivolta alle aziende, accreditamento e validazione posizioni
- Call per i giovani per presentazione candidatura
- Selezione e «contrattualizzazione candidati» da parte delle aziende
- Avvio stage e richiesta erogazione da parte delle aziende



# CHI E' AIDEA

**L'Accademia Italiana di Economia Aziendale** si propone di contribuire al progresso ed alla diffusione degli studi sulle discipline economico-aziendali.

E' costituita da un network di oltre **1250 soci** – gli “Accademici” – principalmente professori universitari di economia aziendale, economia e gestione delle imprese, finanza aziendale, organizzazione e economia degli intermediari finanziari, operanti presso la quasi totalità degli Atenei italiani.

AIDEA trae origine dall'Accademia dei Logismofili, fondata in Bologna l'11 luglio **1813**, ricostituita nel 1824 con la denominazione di Accademia dei Ragionieri, quindi divenuta Regia Accademia dei Ragionieri, successivamente Accademia Nazionale di Ragioneria ed infine, dal 1980, Accademia Italiana di Economia Aziendale.



# COSA FA L'AIDEA

**L'Accademia Italiana di Economia Aziendale** come tutte le principali società scientifiche presegue i propri obiettivi istituzionali attraverso una una serie di attività, tra cui:

- Pubblicazione della rivista "Journal of Management and Governance"
- Classificazione delle migliori riviste scientifiche internazionali (Journal Rating)
- Organizzazione della scuola di metodologia della ricerca e della scuola di metodologia della didattica
- Organizzazione del convegno nazionale biennale
- Creazione di gruppi di studio e di attenzione
- Confronto con altre società scientifiche ed istituzioni del mondo della ricerca e dell'università



# LA SFIDA

I gruppi che intendono partecipare alla competizione sono chiamati a proporre **un'idea progettuale** che deve riguardare la creazione di una nuova impresa operante in un settore a scelta.

L'idea di business deve contribuire prioritariamente agli obiettivi della **nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile di Onu Italia (unric.org)**.

A **titolo esemplificativo** e non vincolante di seguito si riportano i settori di attività su cui si focalizza il progetto Rete di Invitalia, sui quali possono essere indirizzate le proposte progettuali:

- ✓ Agrifood
- ✓ Chimica verde, robotica e mecatronica
- ✓ Cultura e imprese creative
- ✓ Green Economy
- ✓ Scienze della vita e servizi alla persona
- ✓ Sicurezza e ICT
- ✓ Turismo, cultura e nautica

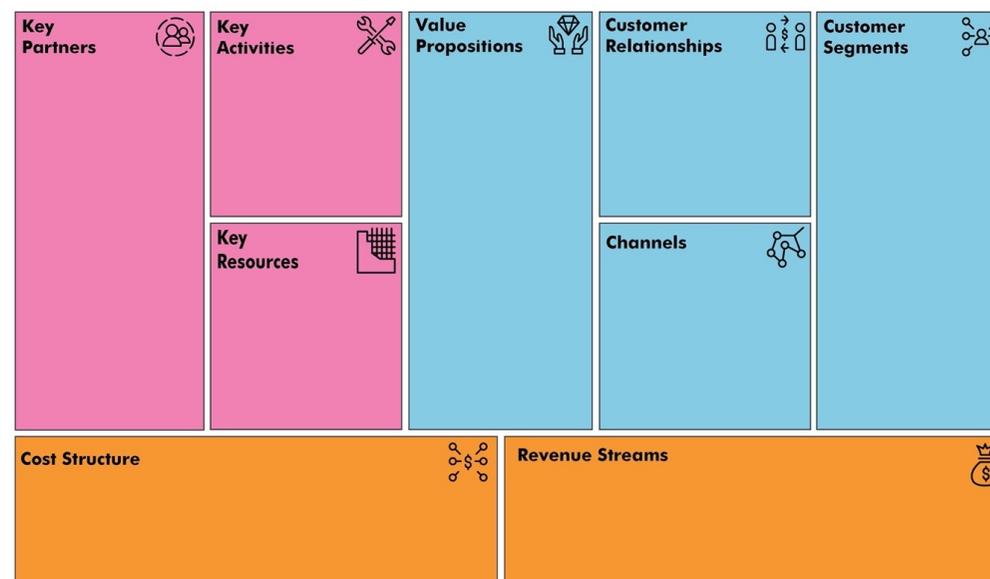


# COME STRUTTURARE LA PROPOSTA

Per dimostrare il valore dell'idea imprenditoriale e le sue prospettive di sviluppo, la Proposta deve contenere informazioni sui seguenti **elementi**, anche corredati da **analisi di mercato**:

- Competenze di ciascun membro del team
- Segmenti e target di clientela
- Definizione di una *value proposition* realmente innovativa
- Relazioni con i clienti e relative attività di marketing
- Canali distributivi e di vendita
- Attività chiave
- Risorse e partner strategici
- Flussi di ricavi e di entrate
- Budget economico triennale sintetico

in altri termini: **Business Model Canvas**



# COME FUNZIONA LA COMPETIZIONE: UNA SFIDA IN 2 FASI

**Fase 1 – Presentazione proposte (termine 1 luglio 2024)** - I partecipanti devono formare un team e inviare la Proposta, registrandosi e caricandola nell'apposita sezione del sito [www.laboratorioimprenditorialita.it](http://www.laboratorioimprenditorialita.it)

La Proposta (composta da testo, grafici e tabelle, immagini) deve avere una **dimensione massima di 20 slide in modalità presentazione** (realizzabili Powerpoint, Canva o altri software a scelta dei partecipanti) e non deve riportare alcuna indicazione circa gli autori e la loro università di appartenenza. La dimensione massima consentita per il file da caricare è **20 Mb.**

Le proposte pervenute saranno valutate in base a:

- Eterogeneità delle competenze del team
- Descrizione del modello di business
- Innovatività dell'idea di business
- Qualità dell'analisi di mercato

La valutazione porterà all'individuazione di **15 squadre** che parteciperanno alla fase successiva.



# COME FUNZIONA LA COMPETIZIONE: UNA SFIDA IN 2 FASI

## Fase 2 – Hackaton (settembre 2024)

Le migliori 15 Proposte competeranno in un Hackathon, cioè in una *full immersion* durante la quale i team selezionati dovranno perfezionare e presentare la loro proposta ad una Giuria di esperti, che individuerà i 5 (cinque) vincitori.

In questa attività, i team saranno assistiti da professionisti esperti che li aiuteranno a:

- analizzare i punti di forza e di debolezza della Proposta
- ottimizzare la Proposta progettuale
- progettare la struttura di un *elevator pitch*
- individuare l'incentivo, fra quelli gestiti da Invitalia, più idoneo al finanziamento della Proposta.



# COME FUNZIONA LA COMPETIZIONE: UNA SFIDA IN 2 FASI

## Fase 2 – Hackaton (settembre 2024)

Le Proposte saranno valutate in base a:

- Potenzialità di mercato della Proposta
- Sostenibilità e realizzabilità della Proposta
- Efficacia della presentazione dell'elevator pitch

La valutazione porterà all'individuazione di **5 squadre** che parteciperanno alla fase successiva



# COSA SI VINCE

- Team **primo classificato** un premio in denaro di **3.000,00 euro**
- Team **secondo classificato** un premio in denaro di **1.500,00 euro**
- Team **terzo, quarto e quinto classificato** un premio in denaro di **500,00 euro**



Inoltre, i **primi cinque team**:

- parteciperanno ad un **Experience Tour** presso un incubatore/acceleratore nazionale, per incontrare startupper e imprenditori
- riceveranno l'accompagnamento alla presentazione della **domanda ad Invitalia** per uno dei suoi incentivi, qualora vogliano richiedere un finanziamento

Tutti i team classificati dalla **prima alla quindicesima posizione** avranno anche la possibilità di:

- seguire un **percorso formativo sull'imprenditorialità**, curato da Invitalia, che si terrà presso gli Hub territoriali Rete a partire indicativamente dal mese di ottobre 2024;
- condividere la propria esperienza nel corso di una giornata, curata da Invitalia, che si terrà in presenza presso gli Hub territoriali Rete o da remoto nell'ambito di iniziative promosse dagli Hub.



# CHI PUO' PARTECIPARE

I requisiti per partecipare sono i seguenti:

- Essere iscritti ad un **corso di laurea triennale o magistrale**, di qualsiasi facoltà italiana
- Avere compiuto **massimo 29 anni** di età (alla data del 31 dicembre 2023)
- Organizzarsi in team composti da un **minimo di 3 (tre) ad un massimo di 5 (cinque) persone**. Sono ammessi e incoraggiati i team misti, composti da studenti e studentesse di università, corsi e facoltà diverse



# PER RICAPITOLARE

Presentazione delle  
proposte  
(entro il 1 luglio  
2024)

Hackaton  
(settembre 2024)

Premiazione  
vincitori

Experience Tour e  
percorso formativo  
sull'imprenditorialità  
(da ottobre 2024)



PER ULTERIORI INFORMAZIONI

[www.laboratorioimprenditorialita.it](http://www.laboratorioimprenditorialita.it)

**Tutor del Laboratorio per questo ateneo**

**Simone Poledrini**

[simone.poledrini@unige.it](mailto:simone.poledrini@unige.it)

